

UNITA' DI APPRENDIMENTO SCIENZE TECNOLOGIA

COSTRUIAMO UN E-BOOK

DESCRIZIONE GENERALE DELL' ARGOMENTO E DEL CONTENUTO

Quest'anno scolastico l'insegnante, dopo aver frequentato la seconda parte del corso LIM, svolto nel c.a.s., "Costruire libri multimediali con Didapages" per la costruzione di e-book, ed avendo rinnovato il suo interesse per il Software free proposto, che già conosceva, ha pensato di proporre agli alunni il medesimo percorso con la finalità ultima di porli nelle condizioni di curiosità ed interesse per la costruzione di un libro digitale per gruppi o individuale, con la possibilità di scegliere uno degli argomenti di scienze già affrontati durante l'anno o che si sarebbe affrontato nel periodo successivo. Fine ultimo, forse meno evidente agli alunni, ma chiarissimo all'insegnante, è stato la possibilità che essi hanno avuto di gestire l'acquisizione delle conoscenze scientifiche in maniera autonoma, ragionata e approfondita.

COMPITO/PRODOTTO

Costruire un e-book con il software free Didapages su un argomento di scienze.

CLASSI O ETÀ ALUNNI COINVOLTI

CLASSE 4

SEZIONE A

PREREQUISITI

Conoscere le principali procedure informatiche delle TIC

Saper leggere un testo e trarre informazioni relative all'argomento di interesse

DISCIPLINA/E COINVOLTE

1) TECNOLOGIA

DISCIPLINA CONCORRENTE

1) SCIENZE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

1) Competenza di base in matematica, scienze e tecnologia.

2) Competenza digitale

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA N. 1 Competenza di base in matematica, scienze e tecnologia

Competenze specifiche:

- Utilizza le più comuni tecnologie, individuando le potenzialità applicative

ABILITA'

- Sperimentare semplici procedure informatiche

CONOSCENZE

- Funzioni e modalità d'uso di oggetti e strumenti conosciuti

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA N.2 Competenza digitale

Competenze specifiche:

- Utilizza le nuove tecnologie e svolgere semplici attività

ABILITA'

- Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.

CONOSCENZE

- I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura alle presentazioni e ai giochi didattici

STRATEGIA E TECNICA DIDATTICA (METODOLOGIE, ATTIVITÀ, STRUMENTI, MODALITÀ DI LAVORO)

Le strategie didattiche sono state diverse, relativamente scandite nelle diverse fasi:

- lezione partecipata

- didattica laboratoriale- collaborativa

- peer tutoring

- flipped classroom o classe capovolta: un approccio metodologico che ribalta il tradizionale ciclo di apprendimento fatto di lezione frontale, quando la lezione diventa "compito a casa", dove l'alunno sperimenta la lezione "affrontata" da solo, coadiuvato da risorse e-learning e la riporta a scuola offrendo le sue scoperte e le difficoltà al gruppo.

SITUAZIONE DI INNESSO

L'orario settimanale sia di tecnologia che di scienze ammonta ad un'ora per ciascuna delle due discipline, pertanto, l'insegnante ha ritenuto opportuno pianificare le attività in maniera da creare una stretta connessa e interdipendenza. Spesso la lezione dedicata a questa disciplina ha avuto un taglio prettamente tecnologico, infatti per la presentazione, spiegazione e approfondimenti delle attività scientifiche, lo strumento informatico è stato utilizzato continuamente, on-line, ma soprattutto off-line.

Fra le proposte didattiche off-line, rivolte agli alunni, l'insegnante ha spesso predisposto unità didattiche utilizzando l'interattività di software specifici come Smart Notebook e anche Didapages.

Proprio quest'ultimo ha suscitato grande interesse negli alunni: "Mae', sembra proprio un libro vero, quando lo sfogli!" "Che bello!"

A questo punto, l'insegnante ha proposto agli alunni di imparare ad usarlo e provare ad essere loro a costruire il loro personale E-BOOK su un qualunque argomento svolto nella disciplina scientifica che li appassionasse o interessasse maggiormente!

La proposta è stata accolta con vivo entusiasmo.

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

Tempi di attuazione: 2 ore

Attività

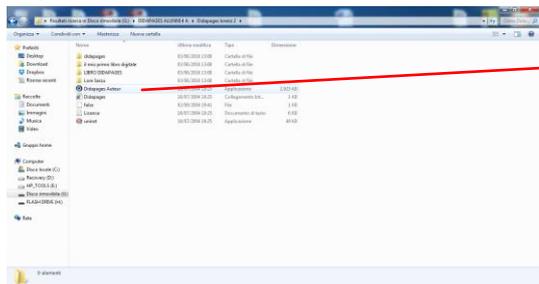
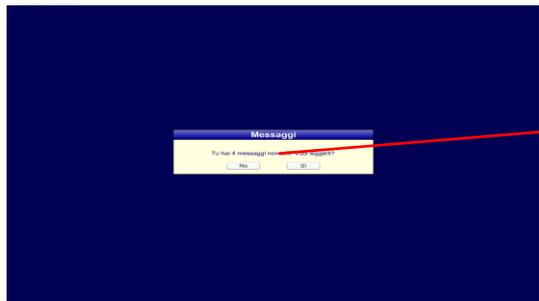
Presentazione del software Didapages e delle sue funzionalità principali.

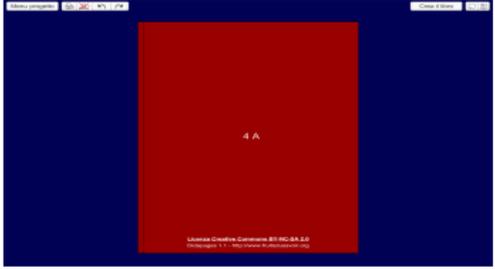
Non avendo più un laboratorio d'informatica funzionante a scuola, l'insegnante ha svolto in aula, utilizzando la LIM, le lezioni di presentazione e spiegazione delle diverse fasi per la costruzione di un libro multimediale. Dopo ogni intervento, gli alunni sono stati sempre invitati, a turno, sia individualmente che per piccoli gruppi, a ripetere le procedure alla LIM, in modo che nascesse spontaneamente la collaborazione e l'aiuto reciproco fra tutti i componenti della classe.

Sono state spiegate queste prime semplici funzioni per stimolare la curiosità e mostrare la semplicità, l'intuitività e le potenzialità del software.

LA PROCEDURA SPIEGATA

Fase 1

<p>FASE 1</p> 	<p>Per aprire il programma cliccare su  Didapages Autor Didapages 1.1 Carlos Guedes</p>
<p>FASE 2</p> 	<p>CLICCARE NO</p>
<p>FASE 3</p> 	<p>PER CREARE UN NUOVO LIBRO</p> <p>PER CONTINUARE UN LIBRO GIÀ CREATO</p>

		<ul style="list-style-type: none"> -Inserire in nome del progetto -Inserire il titolo del libro -Inserire il nome dell'autore -Scegliere il numero di pagine -Scegliere il colore dello sfondo - Creare il libro 	
		<p>La copertina</p>	
		<p>Aprire il menu modifica</p> <p>Inserire un testo</p>	
		<p>Per inserire un'immagine: prima caricarla sui MEDIA nel MENU PROGETTO con estensione jpg</p>	
		<p>Aprire immagini solo in questo formato. Si importano da qualsiasi cartella del proprio pc.</p> <p>Passaggio che è stato studiato e discusso molto spesso dagli alunni.</p>	
	<p>Strumenti: Software free Didapages, LIM, collegamento Internet, testi divulgativi di scienze proposti dall'insegnante, libro di testo della classe "Mappa mondo" edizioni Fabbri con estensione digitale, risorse web.</p>		
<p>Fase 2</p>	<p>Tempi di attuazione: 4 ore</p> <p>Attività</p>		

Procedure per scaricare ed installare il software free Didapages sul computer di casa.

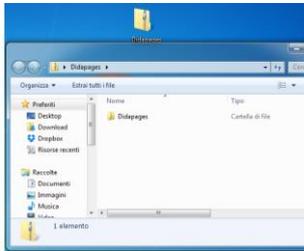
Innanzitutto l'insegnante ha mostrato i siti sicuri dai quali scaricare il software e successivamente ha chiesto agli alunni, a turno, di provare la procedura.

Due fra i siti preferiti:

<http://www.robertosconocchini.it/usare-didapages.html>

http://www.maestramarcella.altervista.org/index.php?option=com_content&view=article&id=57&Itemid=62

LE PROCEDURE SPIEGATE

	<p>Scaricare il file (download dal sito) Si ottiene una cartella zippata</p>
	<p>Aprire la cartella ed estrarre tutti i file</p>
	<p>Si ottiene una cartella che si deve aprire per installare il software</p>

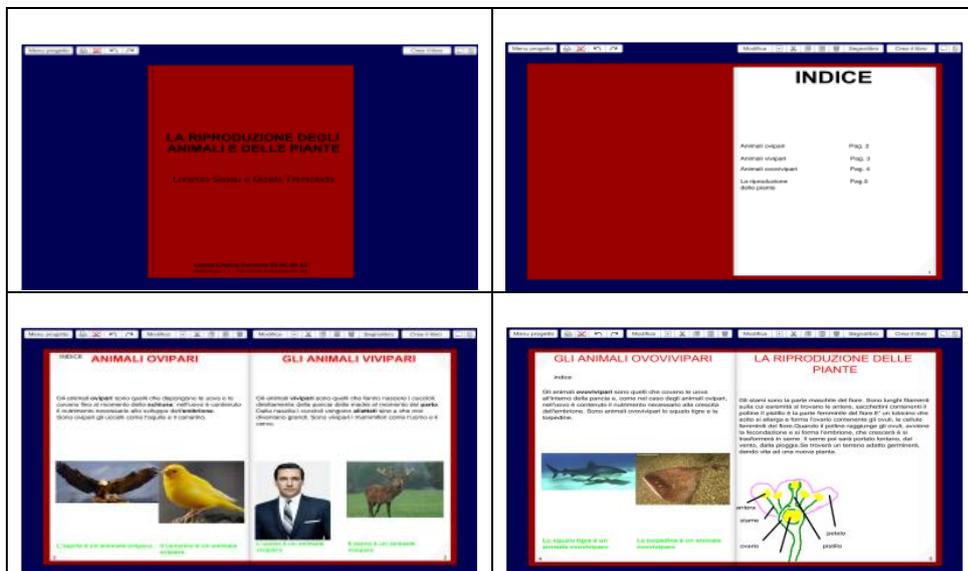
L'attività è stata svolta a casa da molti alunni, ma, inizialmente, solo un'alunna è riuscita nella procedura, pertanto l'insegnante le ha chiesto di essere lei a fare da tutor alla classe. Tale scelta ha funzionato molto bene, infatti anche quei bambini che non si sentivano pronti per lavorare a casa hanno invece chiesto spontaneamente chiarimenti e suggerimenti alla compagna. Durante le lezioni successive molti alunni hanno mostrato i loro progressi fatti a casa di volta in volta, ma soprattutto hanno condiviso difficoltà e problematiche diverse. Ogni situazione che essi presentavano veniva gestita in autonomia utilizzando la LIM, sulla quale è stato salvato un file di Didapages che è servito per esercitarsi come TEST DI VERIFICA/PROVA comune alla classe. E' stato molto interessante osservare che molti alunni erano perfettamente in grado di gestire la parte che avevano esperito a casa e riuscivano a mediarla per quelli che non avevano ancora provato o che mostravano dubbi e perplessità. In questa fase, il ruolo dell'insegnante era solo di facilitatore o, qualche volta, il provocatore di nuovi input o suggerimenti. Infatti, alcuni alunni hanno raccolto l'idea di cercare e studiare a casa alcuni video tutorial proprio su nuove funzioni del Software. Come l'interattività fra le pagine.

Strumenti
Software free Didapages, LIM, collegamento Internet, testi divulgativi di scienze proposti dall'insegnante, libro di testo della classe "Mappa mondo" edizioni Fabbri con estensione digitale, risorse web dedicate.

Fase 3
Tempi di attuazione: 4 ore
Attività
Costruzione del libro multimediale
Tutti gli alunni hanno provato a costruire, a scuola, almeno due pagine con il software, ma alcuni sono riusciti a costruire a casa degli e-book completi.

Hanno scelto l'argomento, hanno cercato i materiali: testi e immagini e li hanno inseriti, costruendo anche 10 pagine.
 In qualche caso sono riusciti anche a procedere con l'interattività fra le pagine, scoprendo autonomamente questa funzione.
 Gli argomenti hanno riguardato le scienze, ma anche la storia.

Si riporta solo un esempio.



Strumenti

Software free Didapages, LIM, collegamento Internet, testi divulgativi di scienze proposti dall'insegnante, libro di testo della classe "Mappa mondo" edizioni Fabbri con estensione digitale, risorse web dedicate.

RISORSE UMANE INTERNE/ESTERNE

- Docente di classe: Sechi Anna Lisa

VERIFICA COMPETENZE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA N. 1 Competenza di base in matematica, scienze e tecnologia

Indicatore n.1

Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA N.2 Competenza digitale

Indicatore n.2

Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati.

VALUTAZIONE COMPETENZE

Indicatore n.1

Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

livello 1	livello 2	livello 3	livello 4

Indicatore n.2

Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati.

livello 1	livello 2	livello 3	livello 4